

SEGA MARK III 専用
GOLD CARTRIDGE

スゲパン刑事II

少女鉄仮面伝説
ゲームの遊び方

1人用



株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス課

電話03(742)7068(直通)

©和田慎二 フジテレビ・東映・白泉社

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビ
ゲーム SEGA MARK III専用です。

セガ ゴールド カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置



上のJOY-1にジョイスティックを差し込もう。

☆も の が た り☆

ひとりの少女がいた。その名は、五代陽子。
四国の田舎町で幼いころから、鉄仮面をかぶら
されて育った、人呼んで「スケバン鉄仮面」だ。
その彼女が、暗闇指令から「二代目スケバン
刑事・麻宮サキ」に任命された。それと同時に、
長い間かぶられていた鉄仮面を、暗闇指令の
手によってはずされたのである。

そして彼女は麻宮サキと名のり、学園生活を送ることになった。ところが、そんなある日、
何者かに鉄仮面が盗まれてしまう……。

サキが鉄仮面を追ってたどりついた場所は、
青狼会に占拠された高校であった。青狼会とは、
ウルフレボリューションと称する計画によって
全国の高校を支配しようとしている、恐ろしい
組織である。

「このままでは、学園はどんどん荒廃していく
ばかり……。」

自由な学園を守るために立ち上がる、二代目
スケバン刑事・麻宮サキ。青狼会との闘争が、
今、始まろうとしている……。

どうせようじんぶつしよかい
★登場人物紹介★



あきみや ごだいようご
麻宮サキ (五代陽子)

幼いころから鉄仮面をかぶらされて育ち、**“スケバン鉄仮面”**と呼ばれる。父は消息不明、母はサキが幼いころに病死した。暗闇指令によって**“二代目スケバン刑事・麻宮サキ”**に任命され、強大な敵と対決する。



ヨーヨー

サキの最大の武器。スケバン刑事の証でもある。超合金製で、桜の代紋がほどこされている。



鉄仮面
敵の攻撃からサキを守ってくれる。



ペンダント
亡き母の形見。鉄仮面の謎を解く鍵となるらしいが……。



やしまゆきの
矢島雪乃

サキの人柄に惚れて、転校してくる。武器は、琴の爪と、茶道で使う袱紗。袱紗をブーメランのように投げる。



ことづめ
琴の爪



ふくさ
袱紗



むらかみきょうこ
中村京子 (ビー玉のお京)

梁山高校のスケバンだったが、サキとともに戦うことになる。武器はビー玉。

たまご
ビー玉



しんすけとみながは
信楽恭志郎

青狼会の総統。なぜか、サキと同じペンダントを持つ……。



しんすけとみながは
信楽老

恭志郎の養父。陰の権力者で、鉄仮面の謎に秘められた物を欲している。

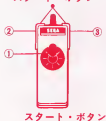
☆操作方法☆

このゲームは、ジョイスティック（SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ）で遊ぶものです。キーボード（SK-1100）をつないでいるキミは、プレイする前にキーボードをMARKⅢから取りはずしてください。

SJ-150 シリーズ



SJ-200



SJ-300 シリーズ (別売)



〈アクション・シーンのとき〉

① サキを動かす。 (※)

② ジャンプ

③ ヨーヨーを発射する

① (←→)+② 大回転キック

① (↓)+② サキの向いている方向にひざまづく

〈アドベンチャー・シーンのとき〉

① ●コマンドを選ぶ (↑↓)

●カーソルを動かす (※)

●迷路内を移動する (←→↑↓)

② 選んだコマンドをキャンセルする

③ ●コマンドを決める

●アイテムを使う

●迷路内のとき、コマンド表示を画面に出す

☆遊び方☆

★ゲームの目的★

算^つわ^われたサ^さキの鉄^{てつ}仮^か面^{めん}を、取^とりも^もど^どせ^せ！
 アク^あシ^しョ^ョン・シ^しーンでは、次^{つぎ}々^{つぎ}と襲^{おそ}いか^かる青^{せい}狼^{ろう}会^{かい}の
 刺^し殺^{ころ}ち^ちを倒^{たお}してい^いこ^こう。
 そ^そしてア^あド^どベン^{ベン}チャー・シ^しーンでは、コ^こマ^まンド^どを駆^く使^し
 して、鉄^{てつ}仮^か面^{めん}に秘^ひめ^めら^られた謎^めを解^{かい}明^{めい}してもら^{もら}いた^たい。

★GAME OVER★

ア^あク^くシ^しョ^ョン・シ^しーンの時^{とき}、サ^さキのレ^れベ^べルメ^めー^ータ^たーが
 な^なく^くな^なると、G^ゲA^アM^ムE O^オVER^{バー}と^とな^なる。

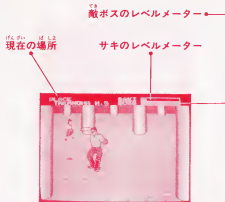
★スタートのしかた

1^ふP^ふジ^じョ^ョイス^すティ^てック^くの^ふス^すタ^たート^と・ボ^ふタ^たン^んを押^おそ^そう。



☆画面の見方☆

★アクション・シーン★



- 敵^{てき}をかわ^{かわ}しな^なが^がら、ヨ^よー^よー^よや大^{だい}回^{かい}転^{てん}キ^きック^くで攻^{こう}撃^{げき}し
 よ^よう。
- 敵^{てき}ボ^ぼスのレ^れベ^べルメ^めー^ータ^たーを0^{ぜろ}にす^すれ^れば、敵^{てき}ボ^ぼス^すを倒^{たお}す
 こ^こが^がで^でき^きる。

★アドベンチャー・シーン★

キミは、サキとなって、鉄仮面の謎を解明する。
サキの行動をコマンド表示の中から選ぶ。



コマンド表示

〈コマンドの選び方〉

1. ジョイスティックレバー（↑）を上下に動かすと、コマンドの項目が順番に移動する。
2. 選びたいコマンドを①に合わせてたら、③のボタン（右）を押そう。
3. 選んだコマンドを変更したいときは、②のボタン（左）を押す。コマンド表示が出るので、2. の操作を行い、コマンドを選び直そう。

いどう

- 場所の移動ができる。
- サキが移動できる場所のリストが表示されるので、行き先を①に合わせて、③のボタン（右）を押そう。

はなす

- 画面にいる人物と話をする。

とる

- 画面にあるアイテムなどを取る。

つかう

- 持っているアイテムなどを使う。
- アイテムのリストが表示されるので、使いたいアイテムを①に合わせて、③のボタン（右）を押そう。

しらべる

- 画面にある物を調べる。
- カーソルを動かして、調べたい物を指し、③のボタン（右）を押そう。

たたく

- 画面にある物をたたく。
- カーソルを動かして、たたく物を指してから、③のボタン（右）を押そう。

おく

- 持っているアイテムなどを置く。
- アイテムのリストが表示されるので、置きたいアイテムを□に合わせて、③のボタン（右）を押そう。
- カーソルを動かして、置く場所を決めたら、③のボタン（右）を押そう。

たたかう

- アクション・シーンに入る。

☆アソピン教授からのアドバイス☆

- 敵は、サキの前後左右から襲ってくるぞ。敵の動きをよく見て、攻撃することだ。
- 各場所にいる敵を倒さないと、次の場所へ進めないよ。



おことわり

アドベンチャー・シーンでのゲームの進め方に関するお問い合わせには、いっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

☆セガ ゴールド カートリッジからのお願い☆

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ
ゲーム SEGA MARK III専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——



- ・ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- ・汚れたら、石けん液で濡らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- ・使用後は、ケースに入れてください。

長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。
また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに
10分～20分の休憩をしましょう。

セガ ジョイジョイテレフォン



テレビゲームの最新ソフト情報を、
キミだけにお知らせします。
今すぐ、ダイヤルしちゃお!

さっぽろ
札幌 011-832-2733
とうきょう
東京 03-236-2999
おおさか
大阪 06-333-8181
ふくおか
福岡 092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。